Compendio

Dell Azione Bellica,
che si fà in
Campagna. Fortezze
del
Prencipe Reimondo
Montecuccoli.

Dell'Attione bellica,

che si fà in { Campagna / Fortezze

Generalità.

Generalità.

Implorare l'ajuto di Dio.
Consultare con periti e fedeli.
Osservare { Segretezza. / Celerità. / Risoluzione. / Dispositione.
Cometter le cose à chi hà volontà
et habilità d'esequirle.
Non perder le congiunture
Haver notitia esatta
Del { Paese, Nemico quanto e quale possa venir à fronte, proprie forze e soccorsi che ponno

Generalità

Sapere
- venire in ajuto.
- Cronografia
- Historia
- Sua fertilità
- Sito
- Passi
- Fortezze
- Affettione
- Governo

Non ti confondere nei comandanti, mostrarti più lieto ne perigli maggiori

Disciplina nel
- Ricompensar il bene
- Castigar il male
- Habituarsi negl'ordini

Provedere à tutte quelle cose, che possono servire, ò nuocere, al suo dissegno.

Generalità

Recognitione del { Armata
Provisione
Operatione }

Dell'Armata, ch' è composta

Di { Fanteria
Cavalleria
Artigleria
Bagaglio }

Fanteria
Cavalleria } Sijno proportionate al { Paese
Nemico }

L'Artigleria si conduce seco confor-
me al operatione da farsi.

Bagaglio

Si passano ad una Compagnia
tre carra di Vivandieri, et à
ciascuno soldato à Cavallo un
Cavallo di Bagaglio
Per la necessità di queste guerre
d'Hongaria si contano quindi

plicatamente Soldati, et Cavalli
di Servizio

Della Provisione
Che deve esser fatta

Provisione

Di
- Viveri
- Munitioni
- Stromenti
- Cavalli
- Artefici
- Guide
- Spie

Viveri s'abbiano

In la campagna
- Tagliati del Campo
- Espressi da luoghi circonvicini

Ne Magazeni
- In più luoghi forti
- Vicini all'Armata
- Comodi per farne

la Condotta.

Con { Bariche / Carra / Some }

Custodite con diligenza

Dalle { Rubbarie / Tradimenti / Corruzioni / Nemico }

Provisione

Siano tassatti con giustizia da Pro-
fosi, Auditori, che ragguagliano
alli Mercanti il prezzo della ven-
dita, con quello della Compara, ne
lascino faltificare

Li { Pesi / Misure / Robbe }

Siano poi distribuiti con ordine

Provisioni

e con risparmio conforme alle liste degl' Effettivi, Sottoscritte, & Sigil= late dagl' Ufficiali.

Riferiti con numero giornalmen= te al Comissario Generale, acciò sappia quanto entra, et esce.

Specie princi= pali sono

- Pane.
- Carne.
- Sale.
- Vino.
- Bierra.
- Biada.
- Orzo.
- fieno.
- paglia.
- Herba.

Per un Soldato si con= tano giornalmente

- Pane ℔ 2
- Carne ℔ 1

Vino misura 1 | 4
Bierra misure 2

Per un Cavallo giornalmente
Biada ℔ 6
Fieno ℔ 10
Paglia 3 fasci per settimana.

Provisione

Un Sacco di fromento sono misure . .
Una misura pesa . . . .
E di pane . . . .
Un bue pesa . . . .
Una Vacca . . . .
Un Motone . . . .
Un Porco . . . .

Munitioni

Si calcola per ogni Cannone cen-
to tiri
Per ogni Mosquettiere cinquanta.
Una lira di piombo fa 12 balle.

La polvere si da due terzi della balla.

La Miccia si dà tanto, quanto la polvere.

La Cavalleria si provede de le

Per { travagliare la terra
fare ponti
Ciascun genere d'artefici

Un Cavallo tira cinque centinara, con che si calcula la quantità de

Muratori.	Fornari.
Barcaroli.	Ingegnieri.
Falegnami.	Petardieri.
Mareschalchi.	Artiglieri.
Armajoli.	Bombardieri.
Mugnai.	Guastatori.

I Maestri di { Ponti
Mine
fuochi.

Stromenti. Cavalli

Artefici

siano fedeli, e pratiche, e bene habbiano mente, si distribuiscano a più corpi, dove bisogna, si concertino frà di loro de luoghi, e delle strade.

Guide

Si custodiscono con guardia, massime nel calor dell'Attione, se si sospetta della loro fedeltà, si finga con esse, si comunichi cosa, che non sia, si facia correr il grido contrario all'operatione, che si dissegna, se proponghino imprese bisogna assicurarsi della loro persona, ò aver pegno di moglie o figliuolj.

Dell'operatione

La quale sia alla forza principale, che s'ha di fanti con quali

l'opera più avantagiosamente
in paesi stretti, e couperti, per via
d'Assedij, ò
Di Cavalli, in Paese larghi, et aper
ti per via di Battaglia
Al Dissegno
Di { Attacar un paese con guerra offen-siva
Difenderlo con diffensiva.
Soccorrere un Collegato.
Bisogna { Esser più forte del Nemico
Vi sij guerra interna
Et vi sij chiamato dall'una delle parti.

Si tratti bene, qui si rende, ma
le, chi fa resistenza.
Si mantiene l'aquistato levan
do à popoli la volontà, e i mezzi
di rivoltarsi.

Li Stati piccoli con una, o due buone fortezze, con le quali si mantengono tanto, che gli altri, che per gelosia non veggono volontieri crescere la potenza del Nemico, hanno tempo di mettersi in arme, et di soccorerli.

Li mediocri Stati, che possono aver una Armata, si diffendono con questa, et colle fortezze, quella senza queste è forzata ad abbandonare il Paese, queste senza quella non possono mantenersi, se non tanto quanto durano le Provisioni fatte.

Gli Stati grandi, se hanno i paesi uniti non hanno à temere se non le guerre interne, e però abbino

poche fortezze, ma buone ai confi-
ni, non nel Cuore del Stato, e
Così è levato il nido delle rivolte.
Non si diano i governi perpetui,
ne continui negl'istessa famiglia.
Mantenghino guerra fuori del
Paese.
Se hanno li paesi separati dif-
fendonsi ciascuno come li Stati
mediocri, se la forza ch'attacca
è di Collegati, far nascer dissen
sioni, e gelosia fra loro, se non è
molto superiore a quelle del difen-
sore questo può mantenersi

Con { Tagliare li Viveri
Campegiando si à canto
fortificato per impedirli ogni
impresa, e

Si distribuisce ne luoghi serrati alla Cavalleria, ch'impedisce i foraggieri.
Sella è molto superiore, si ritir tutto quello, che si può nelle forteze, ed il resto si demolisca, abrug gi, et consumi.
Colla diversione, s'il paese Nemico è confine, colla congiuntione dell'armi, s'è confine quello del Collegato.

Dell'Attione in Campagna.

Che si ridu,, ce all'
- Marchiare.
- Allogiare.
- Combattere.
- Campegiare.

Del Marchiare

Generalità. Tempi.
Luoghi. operationi.

Generalità

L'ordinanza del marchiare è tanto migliore, quanto con minor tempo, moto, e mutationi si muo da quella schierarsi in Battaglia.
Nissuno esca dall'ordinanza, Battaglioni non si mischino con le truppe, non marchino tanto separate, che non possino sempre soccorrersi, però le passate facino alto à passaggi, finche l'altre che sieguono, vi sijno congiunte.
Sicurarsi un fianco della marchia

Con.
- Fiumi.
- Argini.
- Monti.
- Carra.
- Catene.
- Cavalli di Frisia.

ò altro vantaggio secondo il sito del paese, e qualità delle genti, se si marchia palesamente coll' Armata, ch'è assieme all'hora pre fissa del marchiare, si presenta no alla Vanguardia, ò piazze d'armi.

Li { Generali di battaglia
Quartier Maestro
Capitani di Guide

e se li da la marchia per iscritto a ciascun corpo d'Infanteria, Cavalleria

Si spianano le trinciere dell campo per passar in gran fronte.

Si comandano partite, ò corpi scielti à riconoscere inanzi, à dietro, e da lati alla Vanguardia

Generali

dell'Artiglieria, del Generale, ed
del bagaglio; quell'avvanzano le emi-
nenze, scoprono l'imboscate, ed
avisano d'ogni cosa.

Generalità

Si divide l'Armata

in { Avanguardia
Battaglia
Retroguardia }

Avanguardia.

La metà della Cavalleria.

Battaglia.

Infanteria, e guastatori,
artiglieria minuta, e grossa
con suo treno, bagagli generale

Retroguardia.

L'altra metà della Cavalleria,
bagagli dell'armata, un
regimento di Cavalleria.

Metter l'armata in battaglia
Posar le guardie
Mandar fuora le partite.
allogiar di buon hora per aver tempo

Di
- Riconnoscere i posti
- Distribuir le guardie
- fortificar l'allogiamento
- Drizzar le tende
- andar à foraggio
- Scoprir gl'andamenti del nemico.

In luogho

dove
- si possa haver Aqua,
- Legna, foraggio.
- Ombra in tempo d'Estate,
- Comodo per accamparsi.

Osservar ancora ch'il luogo sij
avantagioso per combattere,
e per soccorrerti, per toglier i nemici ogl

altri, e non possa esser attaccato
all'improviso, ne dominato dalla„
none.
S'alloggia la gente ne villaggi
circonvicini, s'assegna la piazza
d'armi ordinariamente al quar„
tiere generale, ch'è nell centro
del campo, ò dove tengono li Sol„
dati dell'ordine.
La fanteria chiude l'avvenuta
con barricate, Carra, ò grosse travi,
La Cavalleria fà lo stesso, e apre
nove uscite, e questo si da nel big„
lietto del quartiere il nome de
luoghi, verso dove hanno da bat„
ter la strada, e mandar partite.
L'allarme generale si dà con
qualche tiro di Canone, ò segno

Si fanno diversi Corpi che gl' uni
marchiano doppo gl'altri, e dal
loggiano in diversi luoghi.
e si marchia per diverse strade
si spianano le Campagne per far
marchiare la gente, e l'artigle,
ria nelle strade maestre con la
sua guardia di fanteria longo
i lati, e la Cavalleria per di fuori.
Osservar colle truppe una conve,
niente distanza di cento M in
circa, acciò che l'una roversciata
non metta l'altra in confusione.
Far una bona fronte d'homini
eletti, e porre d'inanzi qualità
d'armi, che per sua natura non
possa esser roversciata.
Se si rappresenta per via qualche

fosso, mandar inanzi à farne la
scoperta, et à preoccuparlo.
Se si passa inanzi qualche posto
nemico, mandar genti, che vi si
presenti inanzi, e lo tenga blo=
cato sinche tutto l'Essercito sia
passato.
Se si ha da passar un fiume, pia=
ntar l'artiglieria sù la ripa
del fiume, in mira del luogo, che
si vuole occupare. Sarà gran Van=
taggio s'il fiume farà quivi un
angolo entrante.
Comenciar à far il ponte, e metter=
si di mano in mano mosquetteria,
che tiri verso l'aqua.
Passar qualche Cavalleria / fatto
il ponte: / fanteria, pezzetti, e

l'inviti, mandando fuora una
delle tre partite, ch' habbia or
dine segreto, di non tornar più
al Campo, perche l'inimico uscir
forsi più forte à seguitarla, e
à te darà Campo di marchiare.
Marchiare per un passo Custodito
dal Nemico, finger di passar in un
altro, ò finger di ritirarsi, e di
marchiare altrove, poi con cele
rità e prevenzione ritornar al
passo, prima che l'inimico l'arrivi.
Nasconder qualche gente poco lunghi
dal Campo, poi marchiare coll' Ar
mata, più volte l'Inimico corteg
gia, e circonda la marchia dell' E
sercito, in tanto la gente nascosta
piglia posto.

Marchiare con celerità. Lasciar.
Mandar inanzi, ò dietro il Bagaglio,
Mandar inanzi la Cavalleria per
attaccar all'improviso l'inimico,
metter la fanteria à cavallo, ò
pigliarla in groppa.

Dell'Alloggiare

Generalità

Senza sospetto.

Con sospetto.

S'il Campo si deve formare

Forma de quartieri

Quartieri d'Inverno.

Mandar inanzi una partita di
Cavalleria col quartier Maestro
generale, ò altra persona princi,,
pale dell'Essercito à riconnosce
re il sito, e poi prima che s'alloggi

dica. Non far fuochi. Nasconder
le michie. Mandar Cavalli inan
zi, che fermino tutti quelli, che
rincontrano, e guadagnino i pas
si. Pigliar strada diversa, e poi
girare, se si può esser visto.
Tener per qualche tempo le porte
serrate, se si è ne d'una Città. et
aver occhio, che qualche Spione
non esca dalle truppe.
Se l'Armata non è insieme si
dia il Rendezvous per iscritto
in luogo opportuno, e su la stra
da, che s'ha da fare, sicuro che
l'inimico non lo preoccupi, secre
to, che non lo vi sappia.
Si specifichi l'hora, e s'habbino
spie, e partite fuori.

In Campagna più, ò meno aperta
si marchia in Corpo della battaglia,
o in Corpi, ò in brigate, ò le carra
in più fila raddoppiate.
Si volta il viso della battaglia,
dove si sospetta l'inemico.
In paese stretto si deve raguagli,
are insieme l'incommodità della
marchia, il tempo che s'ha a
guadagnare prima, che l'inimico
contra venga, e la quantità
della gente che marchia.

Vn Soldato à Cavallo occupa.

di { fronte 5
fondo . . . . 8 }

Vn fantaccino

di { fronte 3
fondo . . . . 5 }

} il

guastatori, che fortifichino quella
testa, si come anco l'altra di qui
le si teme nella retroguardia
Guardar, e fortificar il ponte in
ambedue le teste, s'egli ha da
restare.

Non si mandino Corridori, quando
{ si va investir un quartiere
per { soccorrere qualche piazza
{ Coglier l'inimico all'improviso

Per paese coperto, ò in tempo di
nebbia non si puo scoprir di lon
tano fu Somma ogni volta, che si
va con risolutione di ricevere
ogni incontro, ritirarsi in fac
cia all'inemico è cosa molto pe
ricolosa.

Si faccia presto, per tempo, e segre

terra, per non esser forzato à com„
battere, più tosto di notte, che di gior„
no, perche l'inemico teme l'imbos„
cate à seguitarti.
Sul far della notte si manda innanzi
il bagaglio, à mezza notte la gente,
e la retroguardia sul far del
giorno seguente.
Si fanno li fuochi auortimati,
e le micchie si lasciano accese nei
posti soliti.
Si fà vista di posar il campo, ed
mandar à foraggio, l'inemico vi
manda da dovero, e tu marchi.
Si sciogle il tempo che l'inemico
habbia la gente fuor di campo,
per esser andata à foraggio, ò
in altra fazzione alla quale tu

Tempi.

D'Estate

Si marchia a buon hora per il fresco, e fuor de grani

Di verno

Far giornate brevi, havercura del fuoco.

Di notte.

Li Corridori, e le partite s'avanzano meno, e di giorno più. Lasciar Soldati su le croci delle strade, acciòche non si fallisca la marchia. Le prime truppe habbino ordine d'investir à testa bassa tutto ciò, che rincontrano.

Senza Sospetto.

Chiascun corpo marchia da per se, col suo bagaglio apresso.

Il Convoglio è comandato con l'ar-
tiglieria, e suo treno.
Le pezze grosse si conducano sù le
carra.
Con Sozpetto.
Si rinforza quella parte, dov'
è il sozpetto con qualche pezzetto
di campagna, ò carra di muni-
zioni, con fanteria, o cavalleria
comandata.
L'artiglieria marchia sù le le ruote.
Il Bagaglio nella parte più
coperta, e sicura.
Occultamente.
Andar la notte per boschi,
valli, e luoghi coperti, scostarsi
da tutti i villaggi, e case habi-
tate, non toccar, se non la sor-

di fuoco, ò fumo.
La piazza d'armi de quartieri par
ticolari si fà di notte alle spalle,
di giorno alla fronte del villaggio
ma se la Cavalleria hà qualche
sospetto, si tiene in Campagna
vicino al quartiere.
Per sicurezza de quartieri porte„
rà a 300 passi le sentinelle in luog
hi eminenti di giorno, e di notte in
bassi, perche l'arbore viendo alto,
fuori delle strade maestre, mà al
Contorno, sentiali alle croviere, che
scoprono, e non siano scoperte, si
ino doppie, e frà quelle, e il Corpo
di guardia semplice.
Non scender da Cavallo, stiano
senza celata.

Non lascino accostarsi, ma fermino
ogn'uno, finche sij riconosciuto.
In luogo piano, largo, e senza au„
venute, hàno poste in Corona, e ca„
minino continualmente l'una
verso l'altra.
Le Ronde, Visitino le Sentinelle
Si sparganò à 300 passi per la cam„
pagna, mandar li battitori, per
ogni strada, ò venuta.
Non i scoperti dal nemico avertisca„
no facilmente l'allarmi per so„
dati, che corrono.
Scoperti avertiscino con tiri vicino
alle Sentinelle, ò di lunghi con
fuoco ò fumo.
S'il paese è piano, s'avanzino,
quanto possono, se vi sono passi

vi si pongino guardie avanzate
se v'è prendio del nemico batterano
sin' alla porta.
Mandar partite, e spie. Corpi
di guardia carrichino à corpo
perduto.
Tonar il butta sella. Ridurre
la gente in poche case, e visi,,
tarla, s'è desta, e li Cavalli in,,
sellati, haver cura del fuoco.
La fanteria, ò il Canone allogino
al quartier generale, la Caval,,
leria in un bosco, ò in uno, ò
due villaggi, ò più vicini all'
intorno, e coperta della fanteria.
Alza una trinciera alta 6 M
e grossa 3, e dov'è palude, ed haves,
se difficile, per rizzar mia il

travaglio si chiude da quelle par-
ti il campo con carra, ò con caval-
li di Frisia, ò con palizzate, che
si levano poi l'altra mattina, se
si marchia.
Fatte le trinciere li Soldati fanno
le loro baracche, con stanghe, e paglia
ò spiegando i padiglioni.
Il treno dell'Artiglieria è nel mez-
zo, qualche pezzetto si pianta verso
i luoghi d'onde potria venir il ne-
mico, se si teme, che l'enimico dij sul
quartiere.
Il prevenirlo, et attaccarlo, ò dargli
l'all'armi, mettersi subito segreta-
mente in battaglia in qualche
luogo per dove egl'habbia à pas-
sare, perche trovandosi inaspetta-

tamente così ordinato, puis'essere
ch'egli si perda d'animo, e si confon
da, e nel ritirarsi, ò prima ch
habbia tempo d'ordinarsi si porge
qualche opportunità di batterlo.
Le guardie, se non si marchia
si mutano allo spuntar del gior
no, ò vero la sera. Il numero è
conforme al bisogno.
Il luogo è fuori del Campo: all
auvenute del Nemico, al campo
dov'è men forte, nel Campo

all' { Artiglieria
Munizioni
Bandiere
Proviando
Priggionieri
Quartieri de Generali }

Mercati.

La diligenza consiste

nel
- Nome
- Ronde
- Patruglie
- Partite
- Spie

S'habbia provviggione da bocca, e di guerra, e che possa condursi sicura al campo, però non si lasci facilmente qualche gran piazza nemica alle spalle.

A Mercanti e Vivandieri siano assicurate le strade.

Non si vendano fuori del Campo li bestiami rubbati. S'habbia aqua, e farne l'assaggio, che non sia avelenata, e veder che non

possa esser tolta dal Nemico.
Foraggio nella Campagna, e lu=
oghi circonvicini.
Si li mandi un Convoglio per dif=
fenderlo dalle partite nemiche
e per impedirli disordini, e rub
bamenti.
In diversi tempi, acciò che l'Ini=
mico non lo ritrapia.
Ne luoghi più lontani da prin=
cipio, poi ne più vicini.
Fortificarsi, che si fà

Con { Trinciere
Ridotti
fortini
tenaglie
Corna
Corone }

In sito Comodo, piano, in buon aere non Comandato, ne soggetto all'inondazioni, ò incendij.
Se v'è bosco, tagliarlo, abbruciarlo abbrauiarlo, ò scostarsene. Se v'è pericolo d'inondazioni fare contr' argini, e condor l'aqua altrove.
Tener netto il Campo, e sepellir l'imondizie.
Occupar, e guarnir i luoghi del Contorno, i passaggi, e quel che può far strada alli Magazeni, se sono lontani.
Haver, se si può, un fiume à canto, il quale l'assicuri un fianco dell'Essercito, somministri aqua, e sia recettacolo dell'imondizie.
Habbiasi passaggio da una

parte, e d'altra, accio agevole la Con
dotta delle cose necessarie.
Il ponte non possa esser battuto
del nemico, abbreviato, rovinato
col mandar giù per la Corrente
fuochi, ò altre machine.
Il quartiere generalmente si fa
conforme al sito, ed alla quantità
della gente, troppo picciolo, è in
comodo per l'alloggiamento, troppo
grande, per le guardie, e difesa.
Li quartieri particolari si fanno
quadri in angolo retto.
Si cinge con parapetti, e difesa
in distanza di 150 ò 200 [illegible]
Chi serve per la piazza d'armi,
Si sono coperte le frontiere de
quartieri

Fortezze
da { Fiumi
Monti
Passaggi }

Quivi stiano guardie, e Cavalleria che diano aviso, quando venga l'inemico con tiri, segni, ò col mandare.

Impedisca le sue picciole partite, e li tagli li viveri alle spalle, quando volesse passar in grosso all'attacco di qualche quartiere e però li viveri all'intorno si porteranno in luoghi serrati.

Del Combattere.

Fatti d'armi.

Combattimenti particolari.

Generalità: Haver sempre

alla mano di tutti li generi d'armi
le quali si possano adoprare confor=
me al bisogno, perche il sito si can=
bia, e l'ordinanza del nemico si
muta. e nascono accidenti inopinati
d'impiegar l'armi ne loro vantaggi
e in luoghi, dove non rimangino
otiose.
Il Comandante sij riconosciuto per
qualche segno, o guidone.
Si faciano subito prigionieri
che s'esamini separatamente con
minaccie, e tormenti, per aver
lingua sicura del stato del ne=
mico, e delle circonstanze.

Ragioni ch'invitano à dar
battaglia.

Speranza della vittoria

Voler soccorrere gl'assediati.

Transportamento di Soldati

Necessitamento per la penuria de viveri, ò d'altra cosa, che dis= fà l'Armata.

Non aspettar, che l'inimico si rin= forzi.

Voler pigliar la congiuntura di qualche vantaggio, che l'Ini= mico li porge.

Disunendo le truppe à un passag= gio, ò travedendo qualch'altra cosa.

Cagioni, che ritengono.

Il danno, perdendo sarìa maggiore che l'utilità vincendo.

S'è inferiore al Nemico.

Se non s'hanno le forze insieme

S'il nemico ha preso posto avantaggioso

per { Qualche mancamento
Esser composto di Capi mal uniti
Leghe mal annesse.

Si tira il Nemico à Battaglia

Col {
Assediando una piazza di rilievo
Cogliendolo nella marchia.
Arrivandoli sopra all'improvvisa
Tirandolo in aguati con imboscate
à finta di ritirarsi, e di mar
chiar altrove
Tagliandoli li viveri
Far ritirar ogni Cosa nella Città
Abbruggiar le Campagne
Desolar il paese
Accamparsi à canto a lui in
posto avantaggioso per natura
è per arte.

Osservazioni nella Battaglia

Polvere, vento, pioggia, sole sono cose buone, ma accidentali, e muta=
bili, e più della fortuna, che del sapere.

Eleggere il Campo à proposito lar=
go, se s'è potente di Cavalleria, stret=
to se di fanteria.

Riconnoscere prima, e considera=
re, se si possa girare la fronte avantaggiosamente in tutte le parti, dove venga l'inimico. Si può pigliare una palude, ò fos=
so in avantaggio, e ricoprirlo colle truppe, che si reterano; poi per certi passaggi fatti à posta all'avanzar del nemico, ch'è condotto alla trappola, riti=
rarsi con buon ordine.

Rinforzar la Cavalleria con fanti
e la fanteria con cavalli, secondo
che s'ha più dell'una ò dell'altra
Disporsi in modo, che si possa combat-
tere più volte, perche chi conserva
più truppe nell'ultimo quello gua-
dagna.
Coprir i fianchi, ò l'uno d'essi della
battaglia col vantaggio di sito
con arte, ò vero

Con {
Cavalli di Frisia
Triboli
Cattene
Funi
Carra
Battaglioni di fanti.

Guardarsi, che le truppe roversci,
che non urtino nell'altre, però le

riserve si mettano dietro, e da lati.

che { Soccorrano, dov'è il bisogno / Fanno sortite improvvise / Fingono l'inimico, ò / Fanno altri effetti.

Far sempre essere nell'aere quantità di tiri, e però la moschetteria sia anche frà le truppe de cavalli.

Vi siano più persone Generali.

All' { Ale / Battaglie / Riserva / A tutte le fronti / Dietro all'Esercito.

Ch' habbino cura di rallegare la gente rotta, e sbandata, e ciascuno sappia lo scopo del Comandante, e con quali mezzi si pensa di

Conseguir la vittoria.

Metter li migliori Soldati sull'ale e cominciar la battaglia da quel che lato, dove si sente d'essere forte, ed il più debole tenga à bada l'inimico.

Azzuffandosi più tardi, ò ajutato dal vantaggio del sito qui serve l'ordine Lunare.

Tirar l'artiglieria subito che si scopre il nemico à misura, e sopra un rialto si piantano le pezze in più schiere, l'uno dietro all'altro.

Non si fermar sotto à quella del nemico, ma attaccarla subito, che comincia à tirare.

Non allontanarsi mai troppo

dal Corpo per perseguitar il nemico
se non è all'ultimo estermio allo
hora bisogna ritenere truppe
unite, ed in ordine.
Moversi à rincontrare l'inimi
co non aspettarlo à piè fermo
Secondare à tempo, e rinfrescare
la gente stanca colla fresca.
Apportar gente, ch'uccida presto il
Capo dell'Esercito nemico, ed ogni
Squadrone tiri àgl'officiali del
Squadrone opposto.
Non bottinare, à finche il nemico
non ha totalmente scacciato
dal Campo.
Arrivar in battaglia sopra il
nemico, il quale non habbia an
cor spiegata la sua ordinanza

Non adoperar mai una Cosa ad altr'
effetto, che a quello, ch'è stata or
dinata, per non cagionar Confu
sione, e però aver sempre gente
in pronto, da poter impiegare
senza rompere, ò smembrare
li Squadroni.
Metter tutta la Cavalleria in un fianco
se l'altro è assicurato dal sito.
Guadagnar i fianchi de Squadroni
nemici con truppe Comandate.
Fattigar il forte del nemico col suo in
debole, poi col suo forte fresco, caric
care il suo già stanco.
Cominciar la Zuffa di notte, ò verso la
sera, se s'ha da combattere con pochi
contra molti.
Chi ha soldati fedeli, e valarosi, ne

arrischia tutta la guerra in una battaglia.

Habbia in pronto il luogo della ri,,tirata, e lo comunichi a capi prin,,cipali; ma chi hà soggetto, e mate,,ria contraria, deve levar à soldati ogni mezzo di ritirata, e condurreli in sorte ch'habbino da vincere, ò da morire.

Far pochi priggionieri, per no im,,barazarsi.

Dar la parola, che puol esser la SS.ma Trinità, e la Munizione.

Animar i Soldati con oggetto

di { Gloria
bottino
Ricompensa
giustizia della causa

Necessità

Siano dietro a battaglioni

Preti } acciò che i feriti siano { Consolati
Barbieri } { Curati
Scrivani } { Notati.

Guadagnandosi

Render grazie à Dio.
Sepellir i morti.
Publicar la vittoria.
Proseguirla, cacciando le reliquie dell'Armata battuta, mandand ordini alle piazze, che si rendino.
Pigliando li passi principali del paese, e quei luoghi, che possino impedire la comunicatione con li Stati proprij.

Perdendosi.

Ramassar i soldati nei luoghi dentro

alla Stato.

Metter la gente del paese in armi,

Provveder bene li passi

rompere. { Ponti
Strade.

tagliar boschi, aprir le Chiuse,

rimettere nuovo essercito in piedi.

Chieder ajuto dall'amici, e Collegati.

Sorprese.

Haver spie frà l'nemico, accioche es-
sendo avisato del suo disegno, non si
possa muovere senza sua saputa
avendo assegnato il luogo alle
spie, dove s'habbino à trovare.

Condurre 3 ò 4 legerissime tirate
d'un cavallo per portare stromenti
atti à romper'e qualsisia ostacolo
che si possa incontrare

in un carro 3 ò 4 Pettardi, nell'altro
un piccolo ponte, che servirebbe di
mantellette. Negl'altri due, fali,
tenaglie grandi e forti, leghe, ma
naje, manelli, picconi, Badili,
Zappe, lime, martelli sordi, stro
menti di forza, e tutti questi carri
potriano servire di mantelletti.
Due pezzetti da 12. ò 15 ℔ di palla
maiortica con un affusto ma leggieri
tirati da un Cavallo. Un mortaro
piccolo con qualche granata.
Si coglie l'enimico all'improviso nel
tempo ch'egli è ito à rubbare per lo
paese, ò che marchia, andando ad
aspettarlo in aguato in tutti li
luoghi, dove bisogna, ch'egli sfili,
e disunisca le forze, ò che una parte

non può soccorrere l'altra, com'a
passi, alle riviere, ed à boschi den„
tro à quali si mette la fanteria, e
la Cavalleria alla sortita; è quan„
do una parte di lui è passata, si cari„
ca in testa, ed in coda, prima che
possa mettersi in ordine, ed unirsi.
Per rompere un quartiere, sicche si
fà ò di notte, ò alla punta del gior„
no, ò in prima sera: /arrivando sopra
il nemico, ch'è marchiato prima
che siano poste le guardie, e dati
gli ordini necessarij.
Haver la ricognitione del luogo
e delle circonstanze.
Marchiar cautamente, girar alle
spalle, ò a fianchi del quartiere,
ed accostarvisi al più che si può.

senza esser sentito, e tagliar fuori le patruglie, le sentinelle, il Corpo di guardia.

Impedir, che l'Inimico non si giunga à far Corpo.

Separar le truppe in tanti attacchi si vogliono fare, e tutti dà da diversi lati in un medesimo tempo spinger à tutto corso, ed entrar mischiato col nemico, subito che si è scoperto.

Per rompere una guardia, Convoi ò foraggieri, s'osservano parte delle medesime cose.

Per far Esempio 5 truppe.

1.ª Entra à tutto corso col nemico rompe il Corpo di guardia, passa verso la piazza, e scorre più inanzi

a disordinare ogni Corpo che s'opponga.
2.ª Seguita di galloppo fino alla piazza dove non trovando Contrasto, separa qualche numero de Cavalli, che hor„ rono tutte le strade, e messo subi„ to la mano sopra il Comandante e gl'Ufficiali, mette il fuoco al villaggio.
3.ª Seguita più lentamente per unita fino alla piazza, dove arrivando la
4.ª si volta, dove haverà sentito mag„ gior rumore.
5.ª Divisa in due parti abbraccia il vil„ laggio per di fuori, accio la gente non si salvi à piedi.
d'haver un Corpo che guardi la Cam„ pagna.
far presto l'Essecutione.

Haver qualche corpo, ò qualche passaggio, che sostenga la ritirata.

Imboscata.

Si fà

ne' { Boschi, Giardini
Villaggi, Case
Cespugli, Fondi
Fosse. Rive }

à { Foraggieri
Corritori
Guarniggioni
e partite del nemico }

Riconnoscere il luogo dell' imboscate, che non sia preoccupato.

Non arrivarvi troppo prima del tempo, che si propone all'esecutione e non fermarsi troppo, acciò l'inimico non abbia lingua.

Postarsi in luogo, che si possa sfugi,
re per più lati, se l'inimico venisse
se troppo forte.
Metersi in modo, che si possa uscire
agiattamente dall'imboscata, senza
disordinarsi.
Tener Sentinelle, che scoprano da lon
tano, e starvi all'erta, per non esser
sorpreso.
far l'imboscate doppie, e triplicate
Quei, che si mandano per atterare
l'inimico negl'aguati, vadino per
camino differente, e solo il Capo
di questi lo sappia.
far l'imboscata con tutta la gente,
quando l'inimico non può venirvi
più forte.
Lasciar passar più persone senza

mostrarsi, quando s'aspetta qualche cosa di migliore.

Nel Ritirarsi.

Riunir la gente, ed i prigionieri e se sono molti, separarli in 3. o quattro truppe, e porli trà squadroni, senza armi, senza speroni e su cattivi Cavalli;

Metter in disparte il bottino, se bisogna combattere, ed i prigionieri in qualche luogo coperto con un squadrone di guardia propor-tionato al numero de prigionieri, e mandarli inanzi in grande diligenza, mentre che gl'altri combattono.

Ritirarsi per strada, dove si pensa di non incontrare il nemico,

havendo premeditato qualche buon
luogo.
Per bosco, valle, ò qualche altro pas„
saggio stretto, e difficile all'imbos„
cata, del quale doppo esser passato
si lasierà qualche truppe à di„
fenderlo.
Lasiare 3 ò 4 de meglio montati
con un Trombetta

all' { Entrata d'un bosco
Imbonatura d'una valle
Somità d'un Colle.

quali vedendo il nemico, che segui„
ta, con un suono di tromba si lasi„
no vedere, per far tener briglia
al nemico.
Calcolar il tempo della ritirata,
se può esser fatta prima, che l'eni„

mico giunga adesso, e marchiar di
lungo, senza fermarsi.
Se l'inimico manda inanzi truppe
comandate per fermarti, sagrifi
care alcune delle tue, che carri
chino à testa bassa, e l'altra
minino senza perder tempo.
Se si può congietturare, ch'il ne
mico spichi la vanguardia, ne possa
seguir così presto col resto, fer
marsi appiattato dietro un monte
ò altro luogo coperto, e ricever
ordinatamente, ò determinata
mente il nemico, che sarà debole
ed arriverà forse in disordine, e
pigliar ancor questo partito ogni
volta che si calcula di non haver tem
po di potersi ritirare, prima, che

l'inimico sopraarrivi.

Rincontri Inopinati.

Impeto, e determinatione.

Deludere la vista del Nemico fa
cendo parer poche le truppe, delle
sono molte.

Col { Nasconderle,
dar molto fondo,
Am̄assarle
Senza intervalli;

E molte, delle sono poche.

Col { Dar molta fronte
far passar molte volte le med.^me
Aprir li battaglioni
Sonar le trombe, e li timbali
dove non è gente.

Scarramuccie

Si fanno il più delle volte

per
Riconoscere un sito
Inanimare la gente
Trovar la tua, con quella del Nemico.
Haver prigioni, ò lingua
Campare, ò guardare un posto.
Trattenere il Nemico, che non venti

Guardati di non esser tirato in un imbonata.
Rinfrenar spesso chi scarramuccia, caricar più forte che mai mandando gente fresca, e ritirar gl'altri quando si vuole spiccarsi.
Il bottino si distribuisce.
Mettendo ogni cosa in comune, et i prigionieri conforme alla testa della loro ranzione.
Si ristorano di i danni de cavalli,

morti, e de Soldati feriti.
Si come al Colonello 10 parte, a cias„
cun Soldato à cavallo 1, à 3 Soldati
a piè 1, al Condottiere della parti„
ta 2, oltre quello se li deve confor„
me alla sua carica, al foriere
2, al Cornetta 3, al tenente 4, al
Capitano 6.
Se v'è qualche priggioniere di Con„
ditione saria di Generale, o del Co„
lonello, il quale dona qualche
cosa. Si può anco distribuire à pro
portione del Soldo.

Del Campeggiare

Temporeggiando si vince il Nemico
ch'è rinchiuso nel suo paese,
che non ha mezzi per continuar la
guerra, che non ha piazza per suo

vantaggio.

Si fanno cose come s'havesse paura per renderlo più securo, e più negligente l'inimico e ritirandosi condurlo in sito d'avvantaggioso, e poi rivoltare e batterlo.

Chi è Maestro della Campagna riparte l'Essercito in tanti corpi ignanti, li possono fare sicuramente per operar più cose in un istesso tempo.

Metter paura al paese

far correr fama d'esser molto più for te di quello ch'egl'è, però far scor rere molte partite in varij luoghi a rendersi à forze di sfoglio e di fu oco, et à dare ostaggi, li quali si pigliano da paesi che non si pos sono tenere, facendosi pagare con

tribuzioni, e da paesi soggetti si con,,
ducono seco li Capi generali sotto
specie d'honore.

Per affamar un Nemico.

Se li abbruggia all'intorno le cam,,
pagne, città, e ville, se gli corrom,,
pono l'aqua, e impedischeno i pas,,
si, rompendo li ponti. Taglianti
i Viveri con un nervo di Cavalleria
che subito và combattere li suoi
foraggi, mentre ch'il resto dell'Es,,
sercito stà in battaglia contro di
lui per impedir il soccorso. Se li
accampa vicino, e si costeggia la
marchia.

Occupar co'i presidij i luoghi all'in,,
torno, sorprendanti, ò sforzino i
Magazeni. Si campa fra l'ini,,

mico, e frà luoghi, da dove ha li suoi viveri, e la sua cumunicatione.
Si circonda il Nemico con fortificationi, s'il sito reca questo vantaggio, se gl'abbruggia il Campo, o per tradimento, o per forza.
Al Contrario tu, fai uscire molte partite dal Campo sopra l'imboste dell'Enimico. t'allargi con fortificationi, muti posto, tieni un piè in terra, e l'altro in mare, ò sopra un fiume reale.

Dell'attione intorno alle fortezze.

Se si riguarda la lor { Fabrica / Guardia / Presa

{Diffesa
{Soccorso.

Generalità.

Della fabrica {Regolare
{Irregolare
Di fuori

Le fortezze siano à confini, e su passi capaci di contenere una guar=
niggione si forte, che metti paura ad un nemico, ilquale volesse entrar dentro il paese, ò nel luo=
gho della residenza.

Si fortificano in un Stato grande.

Le {Frontiere
{Passaggi
{Porti di mare

e s'habbia riguardo ch'il luogo hà

Comodo per il traffico, l'aere sano
e che vi possa esser gente per guar-
darla, denaro per pagar i soldati
munizioni da bocca, e da guerra per
mantenerle.

Le Cittadelle si fanno alle piazze
e Città conquistate col mezzo della
guarniggione, che vi si mette, e
che gl'abitanti non si rivoltino
la qual guarniggione non potria
star sicura nella Città fra loro,
e massime quando sono malub-
bidienti al Prencipe.

Di frontiere, acciò che s'il nemico en-
tra per qualche stratagema dentro
alla piazza, ne sia riscacciato
per forza della Cittadella.

Non troppo grandi, la cui circonfe-

Generalità

renza non si può facilmente for„
tificare.
Le Cittadelle hanno poste in lu„
ogo più eminente, e più forte, che
comandi di sopra il resto della piazza,
Possano facilmente esser soccorse,
con due balloardi dentro, e gl'
altri fuori della piazza.
Dalla parte della Città se vi pas„
sa qualche fiume, onde comandi
al fiume, alla Campagna, e
alla Città
Sono di 3 sorti fortezze.
Gran reale, nella quale la linea
di diffesa è sempre 72 UU
Mediocre reale, nella quale la
linea di diffesa non è mai di 72 UU
Picola reale, nella quale il Po„

Regolari.

ligone esteriore è sempre 72 ℓℓℓ.
Le fortezze minori della piccole
reali si chiamano Forti.
Il più piccolo forte con 4 bastioni
non deve aver meno di 7 ℓℓℓ un la-
to, ne il maggiore più di 21 ℓℓℓ
Nelle gran Reali si devono propor-
tionare col Poligono esteriore, e
si fortifica mecanicamente una
figura 6ª.
L'angolo del bastione, ch'è la
metà dell'angolo della circonfe-
renza con 15 gradi d'accresimento.

Le linee	Cortina . . . . 43 $\frac{1}{2}$
	faccia . . . . 28 $\frac{1}{4}$
	fianco . . . . 9 $\frac{1}{6}$

Nel ▭ angolo, e nell'altre figu-
re s'accrescono sempre A.° 21.° fino à

14, 4 dove poi sempre rimane.
Se gl'angoli, e le linee sono ido,,
nee, ciò è quelli della circonfe
renza non meno di 90 gradi queste
non più brevi di 43 ll◯
E se la differenza della lor long,
hezza delle 2 linee non è molto
grande, si forma il baluardo con,,
forme alla più breve, segnando
Golle, e fianchi vguali, e la Capitale
nel mezzo dell'angolo, e le faccie
si danno da per loro egualmente
con bell'uniformità del bastione.
Se la differenza è grande, si forti,,
fica ciascuna linea secondo la
sua proportione pigliata nelle
tabelle del ▭ angolo petagonico,
ò altro, conforme all'angolo della Con,,

ferenza, e per la regola aurea, si piglia la gola, il fianco, la parte della cortina, e le faccie si danno da per loro.

La Poligone { Longissima è di . . . . 84 / Brevissima di . . . 43 }

Interiore et esteriore { Lungissima è di . . 100 / Brevissima di . . . 72 }

Mecanicamente si procede secondo la ♀ questa foggia può anco servire nella regolare, correggendola per il ▭, fortificatione chiamata direttiva.

Colla proportione della Poligona esteriore si procede come di sopra nella Regolare, solo che di più s' agguagliano gl'angoli inegguali alla circonferenza de Bastioni

gl'angoli, e le linee non idonee
si raggiustano col tirar più a dentro
ò più fuori le linee, e se l'angolo
di 90 gradi non si puo raggiustare,
si fortifica con un triangolo equi„
latero.
Poligone interiore più lungo di
84 M ricerca un rivellino nel
mezzo, e s'elle sono molto più lunge
come 76, ricercano un baloardo
piatto, e tanti baloardi piatti,
quante volte la linea 72 è più
che 120.
Overo si può fare tutta la gola
di due bastioni, su questa linea
4, si come s'è troppo breve, si fà tut„
ta la gola su le due altre linee
che la chiudono.

Le linee, che si ripiegano
ò si riducono in una, tirandole
più a dentro, ò più fori f, ò le li
punti delle loro gole sono più di-
stanti che 84, si fà un rivellino
ò una piatta forma nell'angolo
rientrante, e s'egli è acuto, ò vero
un bastione se l'angolo è molto
ottuso.

Li ballouardi di piattinella gran
Reale hanno

L'angolo di	90 ll
Cortina	43 1/2
faccia	28 1/8
fianco	14 1/4

Rivellini

Non habbino la punta meno di 60,
ne più di 90 ll.

La linea capitale corrisponda al mezzo della Cortina, e sia da 12 sino in 20 Ut. S'osserva ne luoghi irregolari.
Ne Regolari si piglia la lung„ hezza della cortina, e su quella si dissegna un triangolo equilatero, che forma la punta del rivelino, della quale si tirano le faccie in dirittura del fronto della faccia, e del fianco de Bastioni, sin che taghi la fossa.

Mezze Lune

Hanno l'istessa quantità de rivellini, si prolonga la Capitale del Bastione, e s'attenda la Contra„ scarpa del fosso, e su questa si porta la capitale della mezza

luna, che deve esser di $\frac{2}{3}$ della fac,
cia del bastione.
Le faccie della mezza luna si tira
no in dirittura del ponto delle gole,
del rivellino, ch'è frà li due bastioni.
Si rallunga la linea esteriore
della faccia della falsa braga
e taglia, dove bisogna, le faccie
della mezza luna.

Corna.

Hanno i lati paralelli, che s'a,
vanzano 72 M dalla punta de
fianchi de bastioni.
La poligona esteriore ch'è la lun,
gezza della Cortina si divide in 3
ò 4 parti conforme alle quali si
proportiona il resto.

Corone.

si fanno con la proporzione delle tavole.

Ridotti

Li più piccoli hanno un lato di $4\frac{1}{8}$ li maggiori di $7\frac{1}{2}$.

Stelle.

hanno l'istessa quantità, e si fanno quadrato, pentagone, e sessagone.

Per farle subito, si forma sopra ciascun lato della figura un triangolo equilatero; altrimente nel quadrato si divide un lato nel mezzo, e si tira una perpendicolare in dentro, sopra la quale si porta $\frac{1}{4}$ del lato. Nel pentagone si porta $\frac{1}{5}$

fortini □ con mezzi bastioni

non devono haver meno di 7 ℳ

un lato: che si divide in 3 parti.

$\frac{1}{3}$ Avlonga il lato, è fa la Capitale

$\frac{1}{3}$ è la gola

$\frac{1}{6}$ Il fianco

Le facie si danno da per loro

fortini ▽ con mezzi Bastioni si

danno nel medesimo modo, siche

un triangolo equilatero si forti

fica in più maniere

Con { Balloardi
Tenaglie
Opere à Corna
Mezzi Bastioni
Stella.

fortini Con balloardi interi si

fanno colle tavole proportiona

li, ò mecanicamente si divide un

lato in 5 uguali parti,
$\frac{1}{5}$ è la gola
$\frac{3}{5}$ la Cortina
$\frac{2}{5}$ La Capitale.
Poi si divide la Cortina in 4 par-
ti, $\frac{1}{4}$ il fianco. Le faccie si danno
da per loro, che sono $\frac{1}{2}$ della Po-
ligone interiore.

Della guardia

In cui si considerano

- Huomini
- Munizioni
- Viveri
- Stromenti
- Osservationi.

La guarniggione d'una piazza
si ragguaglia in più modi; per l'or-
dinario però si contano tanti Soldati

quanti piedi hà la piazza di con,
torno. Si contano 200 Soldati per
Bastione, si calcula sopra il Con,
torno, e sopra il numero di quelli
che ci vorrebbero à fortificarla.
Si calcola per li Corpi di guardia
da ciascuno de quali s'hanno da
tirare

Le { Sentinelle che devono cambi
arsi 6 volte.
Ronde, che per lo meno devono
essere quattro. }

Vi siano Officiali maggiori, e
minori, Barbieri, Medici, Speziali
artefici d'ogni sorte
Calculata la guardia d'un gior,
no si triplica il numero accioche
li Soldati habbiano due di franchi

e bisogna pigliare cura partico„
lare della loro conservatione.

Munizioni.

Sono particolarmente
Polvere grossa, e minuta.
Palle, micchia, fuochi d'arti„
ficio e tutti gl'ingredienti
di che tali chose sono composte.

Mercurio
Arsenico } per veleni.
Aurispigmento

Per la polvere di Canone si cal„
cola ch'ogni pezzo farà dieci
tiri al giorno, e si conta di dover„
ne avere per tre mesi, ò vero per
100 giorni.

Per quella del Moschetto se ne con„
ta ½ ℔ per giorno à ciaschedun

moschettiere. Delle balle se ne vuole
à proporzione de tiri, e più delle
picciole, che delle grosse, perche se
ne tirano più.

In questo Calcolo avantaggia=
to si comprende la polvere neces=
saria per li fuochi d'artificio
mine, bombe, granate, mortari.
De canoni si contano 3 ò 4 pezzi
per bastione, ma di calibre diver=
se.
Per diverti usi vi hano
Doppi Canoni da 3 ò 4 perrovi=
nar li travagli Nemici.
falconetti, e Colubrine per impe=
dire, chi travaglia.
Pezze corte di gran calibre per
l'opere di fuori. Petriere per le

breve. Archibuggi à ruota per
le Sortite.
Scingarde per offender quelli, che
sono armati à prova di Mosquetto.
Li magazini devono esser forni"
ti de viveri per un'anno, ed ogni
anno visitate, reviste, e rinfres"
cate le provigioni, conservandole
con gran cura.
Vi deve eßer dentro ogni Sorte di
formento, id est, grani, legumi,
farina in botti, mollini à mano,
vento, aqua, bestie.
Biscotti, Sale, buttiro, Caseo,
olio di lino, lardo, carne.
Pesci salati, affumati, birra,
vino, auetto, Speserie, legna per
cuocere, abbruggiare, lavorare

Specie di raggionamento, per entrar con Loro. Sapendosi ch'à qualche ora deve entrare una partita del Nemico, finger d'esser quella.
Faltificar un'ordine, e contrafar lo per far uscire la guarniggione e per farci introdur gente.
Metter paura ad una piazza mostrando con falsi trofei le bandiere, e captivi, d'haver guadagnata una battaglia.
Dar l'all'arme apertamente da una parte, ed entrare per l'altra occultamente.
L'intelligenza s'ha con borghesi, e con soldati che si guadagnano

Con { Promesse
Presenti

Dignità.

Per non esser tradito doppiamente
häver in mano sicurezza ed os„
taggi dal Traditore.
Questi eseguisce il disegno lasci„
ando aperte le porte segretamente.
Guadagnando la volontà de sol„
dati, ò corrompendo qualche sen„
tinella, introducendo soldati
travestiti.
Aprendo le priggioni, ed armando
i suo priggionieri, che sono stati
condotti nella piazza.
Corrompendo le munizioni da bocca,
ò da guerra.
Persuadendo à quei di dentro doppo
aver sostenuto qualche finto at„
tacco, ch'egli è ben di rendersi.

Promettere imunità, e recompense
a chi scuopre l'intelligenza.
Non dare i governi perpetui, ne à
persone non provate, ne troppo
ambitiose, grandi, ne troppo picco-
le, interessate.
Non dar auttorità à Comandanti
delle città sopra le Cittadelle.
Assedio à forza
Far giurare, sottoscrivere questa de-
liberazione à Capi, e soldati di
vivere, e di morire insieme.
Ch'il primo, che parla di rendersi
si sottometta ad esser punito della
morte.
Far credere, che venga soccorso,
fingendo lettere, e messaggieri.
Sortite

Impedinono l'inimico, devono esser risolute, segrete in hore diverse ben concertate per la ritirata.

Si fanno per { far priggioni / guastar gl'aprocci / inchiodar il Canone / Mandar fuori, ò in= / trodur gente.

Quando si riconosce qualche van= taggio, li spioni ne dano aviso, getando la notte nel fosso nel luogo concertato, biglietti attac= cati à delle pietre.

Non si fanno

Quando la guarniggione è troppo debole.

La gente che sorte riceve la pa= rola, e per far conoscere un segno

nar il Consiglio di tutti i Capi. Di
mostrar il stato della piazza, la
necessità, e diffetti, se esti Consigli
ano di fare, ò ricevere compositione,
farne scrivere un atto sot
toscritto da tutti.
Metter ancora per iscritto le diffe
che si saranno fatte, li soldati
perduti, li diffetti che sforzano
à capitolare.
Far sottoscrivere tutto à gl' Ufficia
li, e Borgheri principali.
Per parlamentare, fatta tregua
Mandar dentro persone d'autorità
e dar fuora ostaggi. Radoppiare
le guardie. Il Governatore non
esce mai.
Le Conditioni più avantaggiose longo.

Sortire liberi e salvi senza riceve„
re violenza, ne oltraggio, con armi
bagaglio, tamburro battente, in„
segne spiegate, michia accesa da
due capi, balle in bocca, con qual„
che pezzo di Canone, e munizione
necessaria.
D'aver cura per condurre Malati,
bagaglio, e convoi sufficiente
sino à tal luogo specificato per
la tale strada, in tanto tempo,
e chi li riceverà, lascierà ostag„
gi in dietro.
Render li priggionieri recipro„
camente senza ranzione.
Esplicar nettamente gl'articoli
della Capitolatione, e che non
vi resti alcuna amphibologia.

Di fuori si fanno con { Zappe / Mine / Ponti volanti.

Entrato che s'è, bisogna haver stromenti, di coprirsi.

Contrascarpa.

S'apre questa con la zappa, e prima d'aprirla bisogna aver rotto il fianco, che la diffende.

L'attacco maggiore è alla fama del bastione

Fosso.

Senz'aqua si passa con { Gallerie / Traverse

se v'è aqua, s'empie con { Salcicie / Salcicioni / Gabbioni / Terra

fascine.

ò si volta, scavando il fosso, se la
campagna è più bassa, facen„
do nella contrascarpa pozzi
più bassi, che l'aqua corra ne ca„
nali fatti à quest'effetto, poi
si cava da pozzi con trombe, ò molleni
si ristorna con novi letti, alzan„
do le dighe.

Galleria

Si fà alla prova del canone, get„
tando la terra contro il letto, che
riguarda il bastione opposto.
Si ricuopre sopra di terra, è pelli
fresche di bue contr'il fuoco.
Vi si fanno piccioli pertuggi per
aver lume, ed aere.
Se ne fanno più in più luoghi.

La guardia farà qualche segnale d'onde venga, e quando sorte.

La Cavalleria sortirà cautamente, e la fanteria uscirà di fuora per favorirla.

Per qualche Commozione nella piazza in qual caso si chiuderanno le porte, e si metteranno in armi qui non sono del tumulto.

Per il fuoco

Non correranno al fuoco se non quelli che sono destinati a tal'effetto; tutti gl'operarij v'andaranno colli stromenti. Si romperano le case propinque, serve, e servitori porteranno aqua; si rinforzerà la guardia, e si farà andar la patruglia.

Di notte per qualche attacco.
Il governatore andarà al Corpo di guardia della piazza. Manderà rinforzo dove si fà l'attacco, get„tar fuoco nel fosso, ed avanzaranno li fanali del ramparo per ris„chiarire la Campagna.
Quelli che sono usciti di guardia vanno à posti dove erano la notte precedente, e quelli che devono entrare in guardia vanno alla piazza d'armi.
Gl'osti non lasciano uscir di casa li stranieri

Della Presa

Che si fà con { Impeto / Blocata / Sorpresa

Assedio à forza.

S'attaca la piazza vigorosamente da tutti i lati con ogni genere d'istromenti.
Si pigliano più facilmente le piazze, che sono popolate
Il tempo più proprio è, quando la piazza ha manco viveri dentro cioè poco tempo inanzi la raccolta e quando c'è maggior quantità di gente, com'in tempo di feste, o di fiere.
Blocata.
Metter guarniggioni intorno al villaggio vicino, se la piazza è in mezzo al nostro paese, acciò, che nulla entri dentro, ò faralli intorno una linea di circonval,

lazione con forti distanti dalla
piazza alla portata del Canone.
fortifficiar i luogi per dove si passa
per la sicurezza de Convoi. Impe
dir alla piazza, e rovinargli,
le porte con forti, i ponti col
Canone, i mollini col fuoco. Se
passa un fiume per la città; far
forti su le rive, e ponti per levar,
gli la cumunicazione. Tendervi
catene d'inanzi.
Piantarvi due ordini di palliza
te. Metervi grossi arbori flottan
ti con gran punte di ferro. attacar
vi con graffi gl'uni à gl'altri,
far un forte, che da un lato si
possono slegare le funi, che ten
gono il ponte, e vedendo desien

dere da Cantono cosa per romperlo
cedere, e darli passo.
Tal'hora se gli leva l'aqua, ò
Con farla gonfiare, s'innonda la
Piazza.
S'osserva la recognitione del luogo
che si vuol sorprendere.
De stromenti, che bisognano
Della strada, che si deve fare.
La Condotta, che si fà.
Mandando le genti à truppe sciol-
te, e conducendo in grosso.
Le genti siano risolute, e dupli-
cate, come ancora li stromenti,
acciò che se gl'uni manciano, gl'
altri sieno sostenuti senza Con-
fusione. La Lunghezza della
strada, calcolata col tempo.

Sorprese

L'Essecutione della quale

si mette l'ordine d'ogni cosa prima d'uscire per iscritto. Si scrivono in ruolo li nomi di quelli, che devono osservare. Quando s'è entrato in un luogo sorpreso, far un grosso che travagli, l'altro che sostenga, il terzo che di fuori guardi la Campagna.

Occupar le piazze, e le strade.

Disarmar gl'habitanti. Ripartir le case per il bottino, le miglori à chi ha più merito, l'altre per sorte. Per aprir cratti di ferro servono stromenti di forza, lime, seghe, martelli sordi, aqua forte di Lucertole, ò Tarantolle.

Per abbattare una palizzata serve

un sacco di tela di 5 ò 6 ℔ di carica coperto di mistura fuori ch'è dal lato della bocca, che dev'esser' inchiodato contro un macernier, che s'attacca alla Pallizata.

Scalata.

Si da in più luogi, e si diano fatte all'armi.

Le scale siano di misura forti facili à portarsi, e ad applicarsi senza rumore.

Nel salir le mura siano destinate truppe de Muschettieri, che tirino continuamente ai fianchi e alle diffese.

Per diffetto di muro, quand'egl'è rotto, ò basso, ò si debole, che si possa aprire.

Per le canoniere delle piazze basse, per li scolatoi, per l'entrata delle riviere.
Per trascuraggine della guardia.
Imbarrazzar una porta, ~~sorpra~~ sor" prender il Corpo di guardia, con gente introdotta di nanotte.
Alla sfilata, appiattata in carra, barche, botti, sotto spezie d'an" darsi à vendere.
Travestito in habito da paesano, donne, Mercanti, frati, malatti, soldati usciti da guarnizzione prossima, e rilassiati.
Attaccar fuoco ne' borghi, e mentre quei di dentro corrono fuori per estinguerlo, sorprender la porta.
Tirar fuori quei di dentro, sotto

contramarco differenti da quello
della piazza.
La guardia si muta doppo le porte
serrate, acciòche nissuno possa dar
aviso, in che posto egli sià entrato
si raddoppia in tempo d'assamblea
Mercati, feste, vendemie, raccolte
e queste radunanze si fanno te=
nere fuori della città.
Porte.
Si serrano subito tramontato il sole.
Il sergente maggiore tiena con
mano il chiavistello.
S'aprono nel levar del sole.
Il corpo di guardia sta in armi n'
aprire prima il portello, e si manda
fuora à riconnoscere.
Di mano, in mano, che si passa

una porta, d'un ponte, si serrano, ò rialzano quelle à dietro.
Non s'aprino di notte, se non per im=
portantissima cagione, ed il go=
vernatore v'è presente.
Si visiti tutto ciò ch'entra.
Si fermi chi viene, pigliando il no=
me, l'osteria, e l'altre circonstan=
ze per iscritto, facendo cariare
l'armi à fuoco.
Gl'Hosti fanno lo stesso, portando
la sera le liste al governatore,
che vede se rincontrano.
Nome. Si dà chiuse le porte.
Si muta, quando sono state a=
perte di notte le porte, quando
qualche soldato è fuggito, e quan=
do si ha l'All'armi.

Alle guardie di fuori si dà diversa da quella di dentro.

Ronde.

Il numero delle ronde è ordinato dal Governatore. Il Sergente Maggiore fà tanti biglietti, dove scrive il nome di colui, che deve far la ronda, et à qual hora.

questo alla sua hora se ne va al Corpo di guardia della piazza, mostra il suo biglietto, gli si dà la parola, e fà il giro del ramparo una, ò più volte conforme all'ordine ricevuto.

La ronda ordinaria

Visita le sentinelle, riguarda et ascolta di quando in quando di là della muraglia.

La straordinaria, fatta dal Gover„
natore, Maggiore, e simili, visi„
ta di più i corpi di guardia, s'una
parte è svegliata, l'armi sono
in buon ordine, non imbarrazzate,
se v'è il numero ordinato de Soldati,
et Vfficiali. se v'è fuoco, lume, e
michie accese.

Patruglia.

è tirata dal Corpo di guardia
della piazza. Va per le strade
della Città, ferma, chi trova, e vede,
se và nel tempo, e modo debito.

Sentinella

Sù le mura Moschettieri

A Magazeni, e polvere, picchieri.

All'armi di giorno per qualche
partita del nemico.

paglia, feno, agli, Cipolle, et altri frutti, aqua di pozzo, e cisterne perche le fontane per aquedotto possono esser levate, vesti, biancherie, scarpe, corami.

Nell'arsenale vi siano.

Artiglieria con sue appartenenze palle, catene, mortari, Petardi bombe, granate, moschetti, picche Allabarde, Stelle matutine, partoggiane, spadoni, spade, pistolle, Carabini, archibuggi à ruota. Corazze, morioni, rondaccie, granate à mano, lancie à fuoco, sachi d'assalto, pignate, ghirlande, barilli fulminanti, Collone ruzzolanti, palle ardenti, fuochi, che s'appicciano, Polvere

Sacchi di legno con un fano di
cujo di sopra. Palle, piombo, ferro,
acciaio, bronzi, rame, calcina,
pietre, mattoni, sabbia, legna,
solfo, salnitro carbone, pece,
stoppa, forme di balle, mollini
di polvere, coperte, selle, briglie,
fornimenti da cavalli, e da carri,
triboli, secchie di cuojo, schizzatoi,
ponti d'assalto, lanterne, giavole,
e padiglioni.

Nell'Arsenale de legni

Palizzatte di tutte sorti, Cavallie„
ri di frisia, legni da fabrica„
re, travi, tavole, ferri di vang„
he, badili, zappe, chiodi gros„
si e piuoli, funi, pelli, carri,
carriole, stromenti per far legna„

mi, e per le fortificationi, Vanche
Badili, picconi, falci, magli, leve
di ferro, gabbioni, corbelle, fascine
ponti di giorno, botticelli impec-
ciati, e per farne

Osservationi

Corpi di guardia tieno
A ciascuna porta alla piazza d
armi, ch'è quella del mezzo della
Città, ò d'inanzi alla casa del Con-
siglio, e la casa del governatore
all'entrata delle riviere, e dov'è
qualche diffetto nella piazza. Di
due in due bastioni s'assicurano
con forti pallizate all'intorno.
Si mettono li borghesi ~~non~~ ne luo-
gi meno particolari, e meno im-
portanti. Se si stimano fedeli,

altrimente si disarmano, e si publi=
cano gl'ordini. cioè
Non abbino corrispondenza ne comu=
nicatione col partito contrario.
Non riceuino persona in casa sen=
za denonciarla.
Non faccino ridotti.
Che non vadino in truppe, ne di notte,
ò sia col lume, ò senza.
Si ritirino in casa in tempo d'all'ar=
mi, e mettino lume alle finestre.
Se si rivoltano si metterà il fuoco
nei cantoni, e nel mezzo della Città.
Li soldati siano alloggiati in 2,
ò 3 quartieri vicino alle porte, ò
lungi il ramparo.
La guardia di cavalleria si fa
per di fuori, dandoli un motto, e

Mina

Si cominzia dal vallo, e nella stra=
da coperta passando sotto al fos=
so. Si conduce in angoli retti
ed in capo alla via si fà la Camera
breccia.

Si fà con la mina, ò con la bat=
teria, si riconnosce da gente ar=
mata di rondaccie, et altra prov.

Assalto

Si da furioso, rinfrenato con gen=
te, e replicato più volte.
Se non si può entrar nella pi=
azza, s'alloggia nella breccia.
Si danno in più parti, ed ajutano
i veri, con i finti.

Guadagnata la Piazza
si rifanno i luoghi rovinati.

Si disfanno gl'aproui.
Si provede la Città, se si vuole mantenere, altrimente si sm„antella.
L'artigleria, monizione, e pro„vianda è del Precipe, il bottino è del Soldato.

Della diffesa.

Buona fortificatione
Di fuori pallizate, et altri impe„dimenti.
Quantità de Soldati, munizio„ni, e stromenti.
Comandare à tutti di proveder„si de viveri. Visitare li Maga„zini, Monasterij, e case parti„colari.
Cacciar fuora le bocce inutili

abbruggiar all'intorno tutto quel
lo, che non può introdursi.

Sorprese.

S'impediscano in generale con
batter la Campagna, e mandar
partite, e spie. Metter guardie
avanzate, e nei villaggi all'
intorno.

Entrar in sospetto, quando le
persone avvezzamate à venire
non vengono.

Dar qualche falso all'armi, ma
di rado, per veder se tutto è in
pronto.

Rinforzar i luogi deboli con ter,
ra, e palizzate

Coprir le porte, come di fuori.

Moetisi alcare ad una entrata le

porte con barriere, palizzate, res„
telli, ponti levatoi, catterate,
catene, piombate cavalli di frisia
Non far l'entrate in linea retta,
e che vi siano corpi di guardia
frà mezzo.
far le porte à più fanie in ango„
li, farvi gran punte, che spar„
gano in fuori, e trasforarle
per li mouschettieri.
Tenervi casse terrapienate, su le
ruote, ch' ogni sera vi s'appon„
gino dietro.
Tener Rettriere carricati di fe„
raghe.
Scalata
Muraglie alte, travi, pietre, fuochi
d'artificio sopra il parapetto.

falsebraghe.
fossi con aqua.
Cunetta ò alto fosso nel luogo dove
si può mettere il piè delle scale.
Contrascarpate tagliate à piombo
ò incaminiate.
Canoni ne fianchi caricati con chiodi
ed altri triboli.
Diffetto di muro.
Ripararlo.
Avanzar corpi di guardia di legno
nel fosso ne luogi non fiancheggiati.
Rigiunger le case del ramparo, e
delle porte
Metter all'imbocatura delle rivie
re steccate, palizzate in più file,
lasciandovi un passaggio per le
barche, serrato con catene, ò con

un arbore di nave armata con pun,
te di ferro.
Un vascello di guardia s'il fiume
è largo. Un forte s'è porto di Mare.
Guardia
La diligenza nelle regole di sopra,
Intelligenza.
Cauiar fuori della piazza la gen,
te sospetta, ò a forza, ò sotto spe,
cioso pretesto.
Non le mettere in fattioni ò posti
importanti.
Metterli spie attorno.
Separar li priggionieri, barrica,
dar le porte de priggioni, metterui
guardie, darne le chiavi à per,
sona affidata.
far entrar in guardia à sorte

le camiscia, fazzoletto, croce di car-
ta.
Si raguna nel fosso, ò nella strada
coperta.
Si distingue in più corpi, che gl'
uni secondino gl'altri.
Porta arme, e stromenti conforme all'
operatione, che vuol fare.
La Cavalleria cerca di guadag-
nare le spalle nelle guardie.
Inchioda il canone con chiodi,
petruaie di riviera, tapponi di
legno con punte d'acciaio, ò le me-
na via.
La vanguardia occupa, e tiene
qualche posto, tiene gl'altri, e s'
seguitano il disegno, altri danno
falsi all'armi. Si guarnisce di ...

chetteria, e de Canoni tutti quei lu„
oghi, che riguardano verso della ri„
tirata.
quei di dentro prima che lascino
entrare i Capi, che si ritirano, fan„
no dir loro il nome, e pigliano cu„
ra, che con essi non entrino spie
del Nemico.
Approci.
Tirar continuamente à quelli,
che travagliano. dar sovente
all'armi, far sortite contr'approci.
Batterie
far contro batterie, cavallieri per
accomodarle. Tavolati di legno.
dove non v'ha terra.
Di fuori
Minarli, quando non si muovono

più tenere, farvi una fogada, e
poi datoli fuoco, una sortita.
Contrascarpa.
Minar il bordo del fosso, dov'il ne=
mico deve far la batteria, per
rompere i fianchi.
Alloggiare nella falsa braga pez=
zetti a dirimpetto del luogo, dove la
contrascarpa vien aperta.
Dove non è falsa braga farvi un
Coffano, ch'è un picciol fosso fatto
nel grande in traverso lungo la
faccia del Bastione.
Fosso si diffende.
Levando, e rovinando la materia
che l'enemico vi getta dentro. fa=
cendo traverse, tagliate, e ritira=
te, s'egli è secco.

Galleria si rompe con
Canone, fuochi d'artificio, Bombe
granate, pietre da mollino, cottone
pettardi, barilli fulminanti, che
si gettano à basso, e l'applicano con
stromenti mecanici. Barche in
cui sono pezzetti corti, che si vanno
à sbarrare contr'alla Galleria.
Pietre che si tirano con un tornello
cerchiato di ferro, messo in terra
dietro al ramparo in vece di mor„
taro.
Mine.
Contraminarle, sventarle, pet„
tardarle, cavarne la polvere, e
prima il seminetto, ò salciccia.
Se non si trovano far una nova
mina, e quando l'enimico ha fat„

to volar la sua, et ha occupato il luogo abandonato, dar fuoco alla Contramina.

Le Contramine si fanno al favore de bastioni vuoti. Se sono pieni si fà un pozzo nel mezzo, e di là strade verso la galleria, di dove forando con trivelle lunge d'acciajo di 8 10 ftl sotto sopra, e da Cati si scuopre la mina.

Breccia.

Non cacciarle riconnoscere.

Riparararle di notte

Con { Terra / Travi / Palizate }

Inanzar la salita.

farvi qualche fogada.

Mettervi triboli, cavalli di frisia

Tavole piene di chiodi attaccate à catene di ferro.
Dar fuoco à materia combustibile messavi sopra.
Tener in ordine su i lati della breccia, canoni corti, con ogni sorte d'armi di fuoco, ed oglio bollente.
Subito che si vede l'inimico passar il fosso, ed accostarsi alla muraglia.
Far trincieramenti, e siano tanto lontani dal luogo attaccato, che la mina del Nemico non li porti via.
Non tant'alti, che sieno battuti dal Canone, che batte i primi ripari, e sieno visti, ò dieno coperto al Nemico vicino.
Ne siti bassi che siano dominati dalla prima breccia.

Se ne ponno fare 2, l'uno doppo l'altro.

Assalti.

Si diffendono con gente armata al la prova, ch'hanno rondaine i man telletti.

Li Soldati si potriano dividere in 6 parti. Idest

2/6 Si tengono in grosso alla piazza d'armi, pronte d'andare dove richiederà il bisogno.

1/6 Sarà distribuito per li luogi, che non saranno attaccati.

3/6 Serviranno alla diffesa, di battuti che si suppongono.

1/6 Di queste per esempio 500 huomini sarà divisa in 10 parti

2/10 Saranno alla Breccia, per tirare e diffenderla

$\frac{3}{10}$ Saranno più a dêtro per sostener,,
li, e rinfrescarli.

$\frac{3}{10}$ Saranno à basso del bastione in
battaglia, ò da lati sopra li
ramparii, ò coperto col parapetto.

$\frac{2}{10}$ Si metteranno à fianchi, e luogi.
che possono scoprire la breccia.

Li borgheri saranno diviti nella me,,
desima proportione, fuori che quel,,
li destinati à diffender gl'attacci.
che serviranno per gettar fuochi,
e pietre, e per portar munizione,
ed altri rinfrescamenti.

Ridotto all'estremo, ed avisato il
prencipe: / col quale si deve haver
concertato qualche segno segreto.
per connoscere le vere lettere, dal,,
le false / deve il governator ragu,,

Nel uscire.
La metà della Cavalleria inanti
Il Bagaglio nel mezzo della fan„
teria. Li capi alla retroguardia
col resto della Cavalleria.
Il Governatore è l'ultimo ad uscire
della piazza.
Convoi anderà
Una parte alla Vanguardia
Un'altra alla metà della fanteria
Il resto alla Coda.
Giunto al luogo della ritirata.
Rimandar li Convoi
far &c rilasciar gl'ostaggi.

Del Soccorso.

Quando si vuol soccorrere un lu„
ogho mandar gente, e lettere den„
tro, che la promettono, per dar

cuore agl'assediati.

Affretarsi prima ch'il nemico si for-
tifichi.

Li soccorsi si danno.

Impedendo li viveri al Campo
nemico, mettendo à sacco il suo
paese.

Soccorrendo effettivamente la Pi-
azza. Di quello ha di bisogno,
che genermemente

sono { Munizioni / Provianda / Soldati

E si fanno entrare con poca
gente, e per sorpresa, ò con tut-
te le forze, attaccando il Campo
del nemico.

Per introdurre soccorso.

Marchiare quietamente

Passar per luoghi men guardati, e men fortificati.

Far un sforzo di passare à traverso se s'è scoperto, mentre che quei di dentro fanno sortite nel luogo assegnato, si riconnoscono col motto, e contramotto Concertato; dando fuoco all'armi in altri luoghi.

Portar la farina ò la polvere in sachi di cujo di 20. 30 ℔ ciascuno in groppa à Cavalli; e questa vicino al Campo si darà a Pichieri.

Per attaccar il Campo.

Tirar ogni notte qualche colpo di Canone nell'approssimarsi, per far intendere à quei della piazza ch'il soccorso s'avvicina.

Attauar un quartiere di sorpresa di notte tempo, dand all'armi in diversi luogi, ed aplicando i ponti à rintrinciamenti, che si voglio„no sforzare.

Di forza aperta.

Piantando i Canoni in luogi eminen„ti, che comandano il Campo. rompen„do le diffese, e dando l'assalto. Fin„gendo quivi, e con ponti à gettare guadagnando altro posto.

Attauar un forte con approui, Ca„none, e fuochi artifficiali, s'egl'è picciolo, distanato dal Campo, e se si può metterci fra mezzo per impedir il soccorso. Li luogi più Comodi per pas„sare sono li più deboli, nella forza de travagli, nella diffesa degl'huomini &c.

Fine.

Logista Decimale.

Additione.

Segni eguali sono gl'uni sotto gl'altri

$264 \cdot 59^{0}$
$76 \cdot 8$

$341^{0} \cdot 39$ Summa.

Sottratione

Segni eguali gl'uni sotto gl'altri

$89035 \quad 76$
$36 \quad 97'' \quad 86'''^{\,ix}$

$88998^{0} \cdot 79'' \quad 14'''^{\,v}$ resto.

Multiplicatione.

Si fà senza risguardo de segni, ma doppo s'aggiungono insieme gl'ultimi segni del multiplicante e de multiplicandi, e si mettono su l'ultima zifra del prodotto

$264 \quad . \quad 59$
$7 \quad 68$

2116 72
1587 54
1552 13

20320 512 prodotto.

Divisione

Si fà senza riguardo de segni, ma doppo si sottragono gl'ultimi segni del divisore dagl'ultimi del dividendo, e il resto si mette sopra l'ultima zifra del quotiente

Quotiente 38

670 7
38

25467
266
= 07

Se nel dividendo restano numeri considerabili come 182 nell'Essem

più s'aggiunge una, 0 e si torna à dividere, et il quotiente da minuti ogni volta che s'agiunge un' di più

2
36
604 } 4'' quotiente
1820
389

0
3
866
2640 } 6''' quotiente
389

S'il divisore ha qualche segno maggiore ch'il dividendo, s'aggiunge al dividendo tant' 0 che vergono ad ugguagliare, ò vero à superare quei segni del divisore.

Radice Quadra

S'estrahe re gl'intieri al modo or„
dinario, e le minutie s'accopa„
ano à due, à due cominciando
dalla sinistra, e se nell'ultimo
periodo cade una Ziffra semplice,
vi s'aggiunge una 0

1	2	17	11	
	46	55	37	80
	22	96	71	2 9 Radice
		44	22	
		22	4	4) 12123

L'estratione de gl'intieri da ra„
dici intiere, e quella delle minu„
tie, da minutie.

Se nell'estrazione rimane un resto,
s'aggiunge una ... più periodi

facendo nascer dissentioni fra quei di dentro.

Usar ogni stratagema per attaccar la piazza sprovista, ed all'improviso, facendo vista d'attacar un'altra. Esser più forte del nemico in campagna, ò haver due armate, una delle quali facia testa al nemico, e l'altra attachi la piazza, ò guadagnar il tempo di sorte, che vi sia fortificato sotto prima che sopra venga l'inimico.

Risolvere, se viene

di { Star fermo
Andar' ad incontrarlo
far l'uno, ò l'altro, ò
Partir per tempo.

Haver il piano della piazza.

Assedio

far tante provigggioni nel Campo
che possa durar l'assedio.
Mandar à serrare la piazza colla
Cavalleria, che scarramucciare da
comodità di riconoscere il sito.
fargli vedere l'armata in bat„
taglia, e domandarla, che si ren„
da nel mettervisi sotto.
Auamprar l'armata in più vici„
no, che si può, ma fuori del tiro
del Canone.
far tanti quartieri, quant'hanno
d'essere gl'attachi.
Tirar la linea di comunicatione
e di circonvallatione, e richiude„
re nel Campo i luoghi, che do„
minano.

Approci.

Non siano infilati, e profondi
più, coprendoli sopra con fascine
tavole, ed altri velami.
Si conducono verso la parte più de
bole della piazza. Si fiancheg
gino, siano alti, e larghi à bas
tanza, e di materia, che non is
balzi.
A certa distanza vi siano ridotti
fortini, per tenervi i soldati in gu
ardia, e per impedir le sortite.
Si fanno di terra, fascine, gab
bioni, pallizzate, saluicie, e can
dellieri à guisa de siepi.
Si cominciano
fuori del tiro del Moschetto.
Di notte, se non si puo di giorno.
Ne vantaggi de fossi, rialti, fonti

ò nel principio vi si fabrica un buon forte.

Batterie.

S'alzino subito per levar le difese, avanzarle à misura che s'avanzano gl'approcj. formando diverse interrate dov'il terreno è buono, e ch'è qualche luogo eminenente: sul piano della campagna coperte da parapetti fatti di terra, sacchi di lana, gabbioni, salcizzie, casse doppie, ciò con doppio parapetto; tirano per far breccia, quando si è da vicino.

Si piantano contro alle cisterne e scale delle torri, per renderle inutili.

ciascuno di due, ò s'estrahe finche
si vuole

Reduttione
Delle frattioni ordinarie
nelle decimali.

S'aggiungono ò al numeratore, e
si divide col meiatore

da ridursi 20 / 304 / 4 } 7' 5'' ridotte

3/4 da ridursi 23 / 149 / 220''' / 5/6 50 1600''' } 3' 1'' 2''' 5^IV ridotte

Reduttione delle frattioni
decimali nell'ordinarie

La zifra si fà, e divenuta numeratore
li segni si convertiscono in 0. e li

pone 1 ch'è il num.^{re}

$\frac{1}{7}$ da ridursi $\frac{7}{10}$ ridotte

$\overset{'''}{4}$ da ridursi $\frac{4}{1000}$ ridotte

$\overset{'\,'''}{75}$ da ridursi $\frac{75}{200}$ ridotte

E diviso questo numerat.^{re} e denomin.^{re} per un comune divisore cioè 5 saranno $\frac{15}{20}$ e queste novam.^{te} subdivise per 5 daranno $\frac{3}{4}$ tutto d'un medesimo valore.

$\overset{'\,''\,'''\,''''}{3125}$ da ridursi. $\frac{3125}{10000}$ ridotte

Subdivise per 5 si riducono a. $\frac{625}{2000}$

Novamente per 5 vengono. $\frac{125}{400}$

Novam.^{te} per 5 $\frac{25}{80}$

Novam.^{te} per 5 fanno $\frac{5}{16}$